



XBOX 360™

XBOX
LIVE®

CALL OF DUTY 2



ACTIVISION®

AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

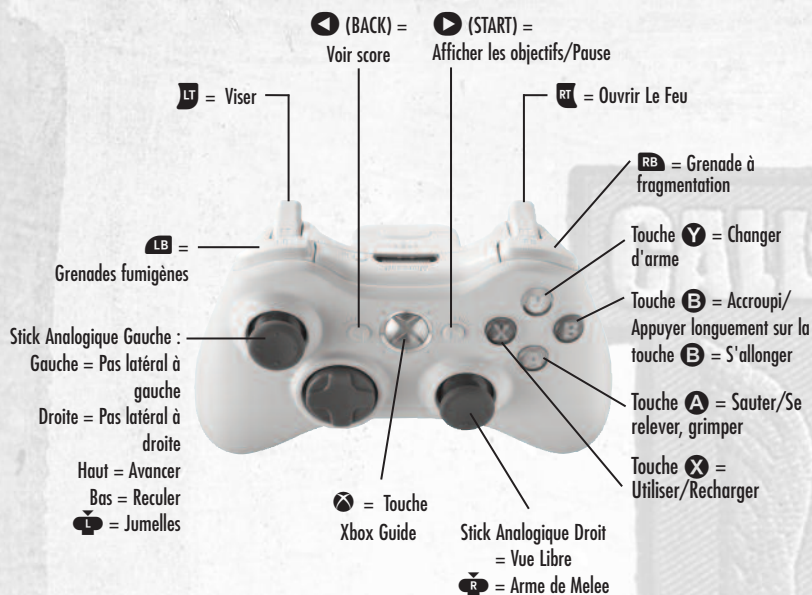
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

Commandes de jeu	2
Jeu en solo	2
Menu un joueur	3
Généralités sur le jeu	3
Interface	4
Commandes de déplacement	5
Commandes des armes	7
Autres commandes	9
Multijoueur	9
Xbox Live	9
Crédits	11
Contrat de licence produit et garantie	15
Support clients	17



COMMANDES DE JEU



JEU EN SOLO

Les campagnes en solo vous permettent d'incarner un soldat allié, engagé dans les plus rudes batailles de la Seconde Guerre Mondiale. Le succès de votre mission et votre survie dépendent de vos capacités à vous déplacer, à tirer et, le plus important, de la manière dont vous travaillez avec vos coéquipiers. Pour commencer une campagne solo, sélectionnez **Campagne solo** dans le menu principal.

MENU UN JOUEUR

Celui-ci vous permet de lancer une nouvelle campagne, de reprendre une partie en cours, d'accéder au mode Multijoueur de *Call of Duty 2* ou d'afficher les options de configuration.



Nouvelle partie : cette option est disponible lorsque vous n'avez pas encore commencé la campagne solo du jeu. Si vous choisissez cette option, vous débutez immédiatement une nouvelle campagne.

Reprendre partie : chargez votre dernière sauvegarde depuis le dernier point de sauvegarde afin de poursuivre votre campagne. Cette option est affichée uniquement après avoir commencé une mission.

Sélection de mission : lancez une nouvelle partie de *Call of Duty 2* depuis le début de la première campagne ou jouez à toute autre mission que vous avez débloquée. Après avoir sélectionné votre mission, choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté proposés.

Commandes : choisissez cette option si vous souhaitez modifier les préférences de votre manette (configuration des touches et sticks analogiques) mais aussi ajuster la sensibilité de la vue libre ou encore inverser les axes.

Options : cette option vous permet d'activer ou non la visée automatique, la fonction de vibration, les sous-titres, le réticule et l'emplacement de vos sauvegardes.

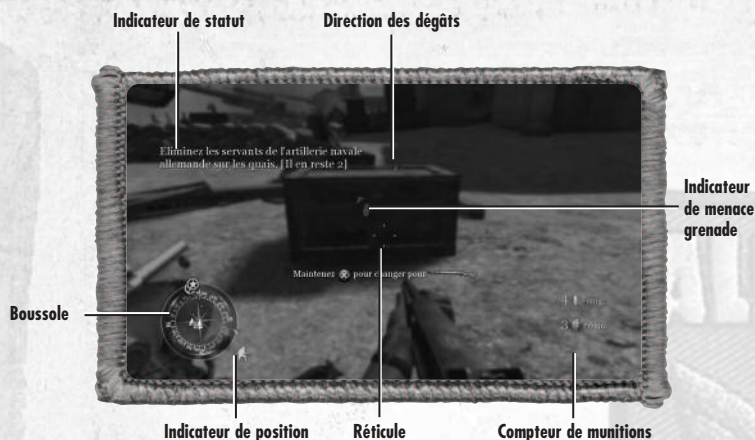
Multijoueur : pour passer au menu multijoueur.

GENERALITES SUR LE JEU

Avant chaque mission, vous recevrez un briefing. Il s'agit là plupart du temps d'ordres de vos supérieurs ou de notes dans votre journal personnel. Les briefings vous fournissent des informations cruciales sur vos objectifs et les dangers que vous risquez de rencontrer. Alors étudiez-les attentivement. Ils peuvent vous sauver la vie.



INTERFACE



Boussole : la boussole est particulièrement utile pour vous orienter, voir vos objectifs et améliorer votre perception de la situation. En plus d'afficher la direction vers laquelle vous regardez, elle indique également la position des alliés proches (flèches vertes) et des ennemis (points rouges). Votre objectif en cours est indiqué par une étoile dorée.

Indicateur de position : l'icône triangulaire indique votre posture actuelle. Il se modifie en fonction de la posture que vous adoptez pour signaler si vous êtes debout, accroupi ou allongé.

Indicateur de statut : pendant le jeu, des mises à jour viendront s'afficher dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il peut s'agir de changements d'objectifs de mission ou de différents avertissements.

Compteur de munitions : la petite case, en bas à droite de l'écran, est votre compteur de munitions. Le premier nombre indique le nombre de balles restant dans votre chargeur, le second, votre total de balles.

Réticule : servez-vous de votre réticule pour aligner votre cible dans votre viseur. Lorsque vous courez ou marchez, votre réticule disparaît car vous êtes en mouvement. Quand vous vous arrêtez, vous cessez automatiquement de bouger votre arme et votre réticule rétrécit. Il est plus judicieux de s'arrêter complètement avant de tirer ; cela permet d'être plus précis et du même coup d'économiser des munitions. Les positions accroupie ou allongée assurent également une bonne stabilité pour tirer : n'hésitez pas à vous en servir dès que vous en avez la possibilité. S'il s'agit d'un allié proche de vous, l'image de celui-ci apparaît à la place de votre réticule. Appuyez sur la touche **Utiliser** (touche **X**) pour demander à ce personnage de s'écarter de votre ligne de mire.

Direction des dégâts : quand vous subissez des dégâts, une flèche rouge s'affiche près du centre de l'écran pour vous indiquer dans quelle direction vous avez été touché. Si la flèche pointe vers le haut, l'ennemi est devant. Si la flèche pointe vers le bas, l'ennemi est dans votre dos.

Ikone d'utilisation : cet indicateur s'affiche quand vous pouvez prendre ou utiliser un objet. Cela peut être des documents confidentiels, des armes ou des véhicules. Pour ramasser un objet, appuyez sur la touche **Utiliser** (touche **X**). Dans certains cas (comme grimper à la corde), vous devez appuyer longuement sur la touche **Utiliser**.



Indicateur de menace grenade : les grenades sont vitales dans un combat. Elles peuvent être lancées dans votre zone depuis n'importe quel endroit.

Remarque : La flèche indique la position des grenades qui atterrissent près de vous.

Santé : les flèches rouges de direction des dégâts sont une première indication que vous êtes touché. D'autres signes vous informeront que votre personnage est sur le point de mourir : essoufflement, palpitations du cœur et vision trouble. Le jeu vous informe d'une telle situation, mais seulement au début. Après quoi, vous serez seul face à l'ennemi et vous devrez vous mettre rapidement à couvert. Une fois à couvert, votre santé revient à la normale après une période de repos.

COMMANDES DE DEPLACEMENT

Les touches de déplacement par défaut sont :

COMMANDE	TOUCHE PAR DEFAUT	DESCRIPTION
Avancer	haut sur le stick analogique gauche	Marcher vers l'avant.
Reculer	bas sur le stick analogique gauche :	Marcher vers l'arrière.
A gauche	gauche sur le stick analogique gauche	Pas à gauche
A droite	droite sur le stick analogique gauche	Pas à droite
Debout/sauter	touche A	Sauter ou passer de la position allongée ou accroupie à la position debout.
Accroupi	touche B	Passer de la position allongée ou debout à la position accroupie.
Se mettre à terre	touche B (appuyer longuement)	Passer de la position accroupie ou debout à la position allongée.
Vue libre/viser	stick analogique droit	Regarder alentour et viser.

POSITIONS

Vous apprendrez vite qu'un soldat debout sur un champ de bataille meurt rapidement. Un joueur rusé utilisera intelligemment les positions accroupies et couchées lors d'un combat pour rester à couvert et se déplacer sans s'exposer aux tirs ennemis. Notez toutefois que si adopter ces postures vous rend plus difficile à toucher, elles vous ralentissent également. De plus, lorsque vous êtes allongé, vos déplacements sont particulièrement lents et vous ne pourrez pas tirer en mouvement.

Conseil important : tirez profit des endroits à couvert ! L'ennemi aura plus de mal à vous repérer si vous vous accroupissez ou vous allongez derrière un arbre ou un buisson. Enfin, les objets blindés peuvent vous éviter de nombreux projectiles.



Accroupi



Allongé



Debout

GRIMPER

Quand vous approchez de certains obstacles, une flèche s'affichera sur votre écran pour vous indiquer d'appuyer sur la touche **de saut** (la touche **A**) pour franchir l'obstacle.

COMMANDES DES ARMES

Les touches par défaut pour utiliser les armes sont :

COMMANDE	TOUCHE PAR DÉFAUT	DESCRIPTION
Attaque	RT	Ouvrir le feu.
Viser	LT	Appuyer longuement et relâcher pour passer du mode Visée au mode normal.
Attaque de mêlée	appuyer sur le stick analogique droit	Pour frapper l'ennemi avec la crosse de votre arme.
Recharger	touche X	Recharger votre arme.
Lancer grenade à fragmentation	RB	Pour lancer une grenade.
Lancer grenade fumigène	LB	Pour lancer une grenade fumigène.
Changer d'arme	touche Y	Pour alterner entre vos armes.
Jumelles/ Retenir la respiration	appuyer sur le stick analogique gauche	Appuyer pour utiliser les jumelles ou, équipé d'un fusil de précision, pour retenir votre souffle et éviter tout tremblement.

VISER

Chaque arme possède un mode de tir Viser. Vous pouvez ainsi la ramener au niveau de vos yeux et viser avec le réticule (ou la lunette, dans le cas des fusils de précision). Ce mode de tir produit un léger effet de zoom vous permettant de viser avec plus de précision. Il ralentit toutefois vos déplacements. **LT** permet par défaut d'activer le mode de tir Viser.



REtenir votre RESPIRATION

La lunette de visée amplifie vos moindres mouvements, et tirer sur une cible éloignée est donc peu aisé. Vous pouvez stabiliser votre visée en **retenant votre respiration** (appuyer sur le stick analogique gauche) pendant une courte période.



Attaque de MÊLÉE

Quand l'ennemi est juste devant vous, il peut être difficile de viser avec votre arme et de vous défendre correctement. Dans ce genre de situation, utilisez votre **attaque de mêlée** (appuyer sur le stick analogique droit) pour frapper l'ennemi avec la crosse de votre arme.



CHANGER D'ARME

Dans le jeu, vous pouvez porter deux armes. Pour passer de l'une à l'autre, appuyez sur **Y**.

RECHARGER VOTRE ARME

Lorsque le chargeur de votre arme est vide, vous la rechargez automatiquement. Cependant, faites attention à votre compteur de munitions ! Recharger au milieu d'une échauffourée prend du temps, durant lequel vous êtes sans défense. Vous pouvez recharger manuellement votre arme entre deux échauffourées avec la touche de **rechargement** (la touche **X**).

ECHANGER D'ARMES ET RAMASSER DES OBJETS

Lorsque vous voyez une arme sur le sol, vous pouvez l'échanger avec l'une de vos deux armes principales. Pour changer d'arme, déplacez votre réticule sur l'arme voulue, attendez que l'indicateur d'utilisation s'affiche et appuyez sur la touche **Utiliser** (touche **X**). Vous jetez automatiquement votre arme pour prendre la nouvelle. Pour ramasser un objet, placez simplement votre réticule dessus et appuyez sur la touche **Utiliser** ou, dans le cas des munitions et des bonus de santé, passez dessus.

ARMES IMMOBILES ET VÉHICULES

Pour utiliser une arme fixe (comme une mitrailleuse MG42) ou un véhicule, approchez-vous en jusqu'à ce que l'icone d'utilisation s'affiche. Appuyez longuement sur la touche **X** pour prendre les commandes d'un véhicule ou d'une arme fixe. Tirez avec l'arme en utilisant la commande d'attaque normale. Appuyez sur la touche **Utiliser** une nouvelle fois pour abandonner l'arme ou le véhicule.

LES GRENADES FUMIGÈNES

Vous pouvez décider quelle grenade est la plus efficace pour la situation actuelle. Avec les grenades fumigènes (**LB**), vous créez un nuage de fumée temporaire pour vous et votre escouade afin de vous déplacer sans être vus.

AUTRES COMMANDES

COMMANDE	TOUCHE PAR DEFAUT	DESCRIPTION
Afficher les objectifs	►	Affiche une liste de vos objectifs de mission en mode Solo.
Utiliser	touche X	Utiliser, ramasser, lâcher ou interagir avec les objets et les véhicules.

AFFICHER LES OBJECTIFS/PAUSE

Vos objectifs de mission évoluent tout au long de la campagne. Appuyez sur la touche Afficher les objectifs/Score (**►**) pour afficher vos objectifs et connaître l'état de chacun.

- Les objectifs en cours ou non accomplis apparaissent en blanc.
- Les objectifs accomplis apparaissent en gris.

MULTIJOUEUR

Cette section du manuel va traiter du mode multijoueur de *Call of Duty 2*.

XBOX LIVE

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live.

Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

Contrôle Parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.



Trouver partie standard : pour chercher une partie non classée à laquelle vous pouvez inviter vos amis.

Trouver partie classée : pour chercher une partie classée. Vos amis ne peuvent pas être invités lors d'une partie classée.

Type de partie : choisissez le type de partie. Vous avez le choix entre : Aléatoire, Deathmatch, Deathmatch en équipe, Capture de drapeau, Q.G. et Chercher et détruire.

Après avoir choisi entre partie classée ou non-classée, l'accueil Xbox Live apparaît. C'est ici que vous attendez que d'autres joueurs se connectent. *Call of Duty 2* permet à 8 joueurs de jouer ensemble par le Xbox Live.

ÉCRAN SCINDÉ

Choisissez Écran scindé pour afficher le Xbox Guide pour que tous les joueurs se connectent. Après quoi, les options suivantes sont disponibles.

Lancer la partie : pour commencer la partie.

Lieu : pour déterminer le lieu de la partie.

Type de partie : choisissez le type de partie. Vous avez le choix entre : Aléatoire, Deathmatch, Deathmatch en équipe, Capture de drapeau, Q.G. et Chercher et détruire.

JEU MULTICONSOLE

Rejoindre partie : pour afficher l'écran de serveur. L'écran de serveur vous permet de trouver une partie et de la rejoindre.

Créer partie : pour créer une partie. Les options de jeu sont identiques à celles de l'écran scindé.

COMMANDES

Choisissez cette option pour modifier les commandes de jeu.

MODE UN JOUEUR

Choisissez cette option pour revenir au menu un joueur.

Remarque : lorsque vous rejoignez une partie en ligne, vous quittez l'environnement contrôlé par Activision pour Call of Duty™ 2. Le contenu du jeu a été jugé approprié pour un public âgé de 13 ans ou plus, mais ceci ne saurait être garanti lors des parties en ligne, en raison notamment des échanges interactifs. Activision et Infinity Ward déclinent toute responsabilité pour le contenu ne provenant pas du jeu lui-même.

INFINITY WARD

Design Lead

Zied Rieke

Engineering Lead

Jason West

Executive Producer

Vince Zampella

Art Lead

Michael Boon

Art Director

Richard Kriegler

Audio Lead

Marc Ganus

ENGINEERING

Programming Leads

Robert Field
Francesco Gigliotti
Earl Hammon, Jr.

Programming

Richard Baker
Chad Barb
Ben Bastian
Hyun Jin Cho
Joel Gampert
Brian Langevin
Sarah Michael
Bryan Pearson – Sound
Jon Shiring – Multiplayer

Additional Programming

Bryan Kuhn
Preston Glenn
Chad Grenier
Mackey McCandlish
Brent McLeod

Level Design & Gameplay Scripting

Brent McLeod
Brian Gilman
Chad Grenier
Geoff Smith
Jon Porter
Keith "Ned" Bell
Mackey McCandlish
Mohammad "BadMafo" Alavi

Nathan Silvers
Preston Glenn
Rodney Houle
Roger Abrahamsson
Steve Fukuda
Todd Alderman
Zied Rieke

CREDITS

Multiplayer Design Lead

Todd Alderman

Animation

Ursula Escher
Chance Glasco
Mark Grigsby
Paul Messerly
Zach Volker
Harry Walton
Lei Yang

Technical Animation

Richard Cheek
Eric Pierce

Environmental Art Lead

Chris Cherubini

Art

Brad Allen
Peter Chen
James Chung
Joel Emslie
Chris Hassell
Jeff Heath
Oscar Lopez
Taehoon Oh
Sami Onur
Velinda Pelayo
Richard Smith
Jiwon Son
Theerapol Srisuphan

Visual Effects

Robert A. Gaines

Concept Art

Brad Allen and Paul Messerly

Additional Art/Animation

Michael Anderson
Jason Boesch
Josh Lokan
Steven Giesler

MANAGEMENT

CEO

Grant Collier

CCO

Vince Zampella

CTO

Jason West

Producer

Eric Riley

Associate Producer

Eric Johnsen

Associate Producer

Patrick Lister

Associate Producer

Dan Smith

System Administrator

Bryan Kuhn

Office Manager

Janice Turner

Senior Recruiter

Michael Nichols

Executive Assistant

Lacey Bronson

MUSIC

Composed & Produced by
Graeme Revell

Arrangements & Programming

Boris Elks

Orchestrations

Tim Simonec

Music Preparation

Gregg Nestor and Dominik Hauser

Music Editing

Ashley Revell

Recorded in

Bratislava, Slovak Republic

Orchestra Manager

Marian Turner

Conducted by

Allan Wilson

Recording Engineer

Peter Fuchs

Sessions Coordinated by

Paul Talkington

Mixed in Los Angeles by

Mark Curry

Special Thanks to

Mark Ganus, Tom Hays,
Tim Riley and Thaine Lyman

SCRIPT

Scriptwriting
Michael Schiffer

Additional Scriptwriting

Steve Fukuda, Zied Rieke

Testers

Winyan James
Alexander Sharrigan
Kevin Pai
Clive Hawkins, Ed Harmer
Vaughn Vartanian

VOICE

Voice Direction/Dialog Engineering
Keith Arem

Additional Voice Direction
Steve Fukuda

Voice Editing/Integration
Linda Rosemeier

Additional Voice Editing
Mauricio Balvanera

Recording Facilities
PCB Productions

Casting & Signatory Services
Digital Synapse

Voice Talent

Michael Cudlitz

Rick Gomez

Frank John Hughes

James Madia

Ross McCall

Rene Moreno

Richard Speight Jr.

Josh Gomez

Jack Angel

David Cooley

JD Cullum

Harry Van Gorkum

Michael Gough

Mark Ivanir

Matt Linquist

John Mariano

Noland North

Chuck O'Neil

Phil Proctor

Caran Reilly

John Rubinow

Hans Schoeber

Thomas Schumann

Julian Stone

James Patrick Stuart

Courtney Taylor

Kai Wolf

Models

David Mutchler

Jarom Ellsworth

John Dugan

Frank Klesic

David Adkisson

Spiro Papastathopoulos

Chris Cherubini

Preston Glen

Grant Collier

Richard Smith

Change Glazco

Paul Messerly

Mohammad Alavi
Alex Sharrigan
Michael Boon
John Porter
Joel Emslie
Eric Johnsen
Frank Gigliotti
Harry Walton
Eric Pierce
Diana Dencker
Chris Wolfe
John Schwab
Abe Schevermann.

Historical/Military Advisors

Emilio Cuesta

John Hillen

Hank Keirsey

Mike Philips

Production Babies

Baby Kyle Zampella and Mother Brigitte

Baby Dakota Volker and Mother Staci

Baby Alexandra West and Mother Adriana

Baby Ella Chung and Mother Julie

Baby Triplets: Angela, Emma

Thaine Lyman and Mother Terri.

Focus Group Test

Derek Canaday, Cameron Woodpark, Raine

Walt, David Perlich, Greg Nelson and

Milton Valencia

ACTIVISION

PRODUCTION

Producer

Ken Murphy

Associate Producers

Eric Lee

Ian Stevens

Steve Holmes

Production Coordinators

Nathaniel McClure

Peter Muravez

Production Testers

Joshua Feinman

Rhett Chossereau

VP, North American Studios

Mark Lamia

Executive Producer

Thaine Lyman

Head of Worldwide Studios

Chuck Huebner

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brand Manager

Richard Brest

Associate Brand Manager

Tim Henry

Associate Brand Manager

Ryan Wener

Director, Global Brand

Management

Kim Salzer

VP, Global Brand Management

Dusty Welch

Head of Global Brand Management

Robin Kaminsky

Senior Publicist

Mike Mantaro

Publicist

Maclean Marshall

Public Relations

Neil Wood and Jon Lenaway

Step 3 Productions

Junior Publicist

Megan Kornis

Director, Corp. Communications

Michelle Schroder

Sr. VP, North American Sales

Maria Stipp

Director, Trade Marketing

Steve Young

Trade Marketing Manager

Celeste Murillo

MUSIC DEPT.

Tim Riley

Brandon Young

CENTRAL LOCALISATIONS

Vice President,

Studio Planning & Operations

Brian Ward

Central Localisations Supervisor (US)

Stephanie O'Malley Deming

Localisation Project Manager

Doug Avery

Localisation Tools & Support

Provided by Xloc Inc.

INFORMATION TECHNOLOGY

Vice President, IT

Neil Armstrong

IT Technician

Ricardo Romero

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead

John Lagerholm

Senior Project Lead

Glenn Vistante

QA Senior Manager

Marilena Rixford

Floor Lead

Mario Hernandez

Database Manager

Giancarlo Contreras

SP Coordinator

Aaron Gorrell

MP Coordinator

Guillermo Hernandez

Day Shift Testers

Pedro Aguilar, Scott Borakove, Gerald Dia

Dennis Duchscher, Daniel Fehnskens

Teddy Hwang, Kelly Huffine, Laura Landolf

Jason Lopez, Matthew Lee, Steven Lynch

Jay Marini, Steven Mitchell, Miles Matoyer

Jacob Porter, Alexander Ramos

James Rose, Simon Rush, Aldo Sarellano

Mike Salwet, Melody Villaflores

Rick Holguin, Eric Kelly, Jonathan Tung

Night Shift Manager

Adam Harfield

Night Shift Senior Lead

Frank So

Night Shift Lead

Sean Kim

Night Shift Floor Lead

Christian Murillo

Night Shift Testers

Jeff Arroyo, Julian Bangat

Christopher Davis, Niya Green

Andre Haftevani, Peter Ireland

Gregory Jones, John MacMillan

Devin McGowan, Luis Noguez

Santiago Salvador, Kenny Treantafilos

John Zheng, Dustin Green

Jonathan Hawkins, Sean McGoldrick

Chris Molina, Katherine Zalewski

Jesse Zavala

Third Shift Manager

Jason Levine

Third Shift Lead

George "Red" Rahm

Third Shift Floor Lead

Seth Sheets

Third Shift Testers

Benjamin Abel, Tracey Allen, Mario Dalka

Marcos Delgadillo, Jonathan Gomez

Kerrick Ivory, Roger Marshall, Paris McCoy

Michael Ortiz, Mark Ruzicka, Tim Shanks

Sara Sheranian, William Tsung

Chase Warnick, Scott Winslow

Network Sr. Lead

Chris Keim

Network Lead

Francis Jimenez

Sr. Manager,

Technical Requirements Group

Marilena Rixford

Sr. Lead,

Technical Requirements Group

Sion Rodriguez y Gibson

Project Lead,

Technical Requirements Group

Aaron Camacho

Senior Tester,

Technical Requirements Group

Marc Villanueva

Testers,

Technical Requirements Group

Teak Holley, Chris Keithley

David Wilkinson, Tamo Shikami

Sr. Lead, Network Lab

Chris Keim

Network Lead

Francis Jimenez

Customer Support Lead,

Phone Support

Gary Bolduc

Customer Support Lead,

E-mail Support

Michael Hill

INFINITY WARD

SPECIAL THANKS

Melissa Burkart, Louis Felix, Ryan Michael,

Ken Turner, American Society of Military

History, Long Mountain Outfitters of

Henderson, Nevada, Rusty Spitzer, Central

Casting, The Ant Farm, Len Lomell and the

Army Rangers, Rhythm&Hues, Infinity

Ward Nation and all our beloved fans.

INFINITY WARD

VERY SPECIAL THANKS

To the men and women around the world who gave their lives in defense of our freedoms, we will never forget you.

ACTIVISION SPECIAL THANKS

Mike Griffith, Ron Doornick, Kathy Vrabec, Chuck Huebner, Robin Kaminsky, Sam Nouriani, Brian Pass, Jonathan Moses, Glenn Ige, Doug Pearson, Danny Taylor, Eain Banks, Letty Cadena, Bryan Jury, Peter Muravez, Jeremy Monroe, Kekoa Lee-Cree, Taylor Livingston

ACTIVISION

VERY SPECIAL THANKS

"Rangers Lead The Way"
Len "Bud" Lomell

Chapter Briefing Historical Images provided by Jeff Hardy and Lauren Ulin at Floor 84 Studio. Stock footage movies provided by Military Channel. Narrator recorded at Little Big Room courtesy of Marshal Lowman, Brad Gilderman, Aaron Lepley.

"Address at the US Ranger Monument – Commemorating the 40th Anniversary of D-Day, Pointe du Hoc, Normandy, France" speech courtesy of Reagan Presidential Library.
"Order of the Day" speech courtesy of Dwight D. Eisenhower Library.

Introduction Cinematic provided by

The Ant Farm

Rob Troy, Lisa Rizinikove

Paige Bzarne



Uses Bink Video. Copyright © 1997–2005 by RAD Game Tools, Inc.

ACTIVISION UK

Senior VP

Tricia Bertero

VP - UK, Emerging Markets & European Marketing

UK Marketing Director

Scott Morrison

Marketing Manager

Tim Woodley

Senior Localisation Manager

Tamsin Lucas

**Senior Localisation Project
Manager**

Mark Nutt

Localisation Project Manager

Charlotte Harris

Creative Services Manager

Jackie Sutton

European PR Director

Tim Ponting

European Operations Manager

Heather Clarke

Production Planner

Lynne Moss

**ACTIVISION
FRANCE**

Marketing Director

Bernard Sizey

Marketing Group Manager

Guillaume Lairan

Brand Manager

Thomas Grellier

PR Manager

Diane de Domecy

PR Assistant

Julien Chevron

Sales Manager

Antoine Seux

French Localisation

Around the Word



SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le programme pour remplacement de garantie, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants (1) Une photocopie de votre reçu daté ; (2) Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement ; (3) Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne ; (4) Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £12,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)870 241 2148

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PRODUIT. CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PRODUIT. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire toute copie de ce produit ainsi que ses composants.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs de Californie des Etats-Unis, applicable aux accords conclus, legal@activision.com.

ENREGISTREZ VOTRE JEU

Pour bénéficier de
DÉMOS, d'accès aux **VERSIONS**
BÊTA, d'**ASTUCES**,
de contenu téléchargeable et profiter des toutes
dernières infos sur vos jeux préférés !

Rendez-vous sur le site **my.activision.com** et
entrez le code-barres situé au dos de votre boîte de jeu.

my.ACTIVISION.com

